水滸伝
天命の誓い
攻略の手引き

108人の強者が織り成す大冒険活劇!!

おまたせ、な感じの『水滸伝』だ。すでに発売されているので、いまごろ水滸伝の世界にはまっている人は多いかもね。この付録を参考にして、ガンガン遊んじゃおう。

■光栄 MSX2・2DD 9,800円[税別](CD付きは12,200円)

スリリングな仕上がりだぞ

『信長の野望・戦国群雄伝』がいきなり発売され、その興奮さめやらないうちに、あれよあれよという間に『水滸伝』も発売されてしまった。どちらにしようかと迷っているキミ、片方だけなんて言わないで、両方やってみたほうがいいかもしれないぞ。信長の野望は、光栄の歴史シミュレーションの集大成といえるものだし、水滸伝のほうはいままでのシミュレーションにはない、一味違ったものがある。どちらも捨て難いのだ。友達とお金を出しあうとかして協力するといいかもね。

じゃ、いったいどんなところが違っているのか、ここがカンジンなところだね。まずゲームの目的が全国統一じゃなくて、高俅(コウキュウ)という悪徳官僚をやっつけることになっている。ひたすら領土を広げてもだめなんだ。それから水滸伝では、プレイヤー自身が命令を出せるのは、基本的に一国だけなので、部下を信用して国の統治を任せなければいけない。人を使う難しさがなんとなくわかってしまうぞ。

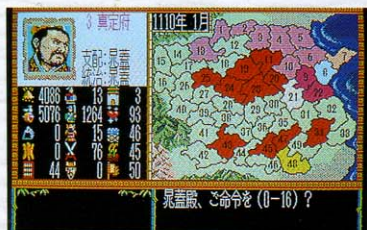
そして、おなじみのヘックス戦が、よりシビアに、なおかつリアルに改善されている。こういう戦争は防御側が有利なのはよくあることだよね。敵の倍以上の兵力を持っていないと、なかなか打ち負かすことはできないものだ。こういったところが忠実に再現されているので、今までのように簡単には勝たせてくれないし、

⬆ここまでくればもう大丈夫。後は押せ押せだ。

⬆最初は仲間集めに苦労するかも。

そのおかげで戦いがグッとスリリングになっている。戦うことの辛さ、勝ったときの喜びを、しみじみと感じてしまう。

おまけに北にいる金国の存在もブキミだ。高俅打倒に手間取っていると、圧倒的な強さで攻め込まれ、あえなくゲームオーバーになってしまう。だから、なるべく早くことを運ばなければいけないし、人集め、兵の訓練、武器の調達と、やることがいっぱいあって、もうたいへん。

ま、それだけやりがいがあるってことなわけで、シミュレーション慣れしているキミも、コノヤロー、クヤシー、なんて連発してしまうこと間違いなしだぞ。

おたくはどの好漢がお気に入りですか？

慎重に選ぶべし

水滸伝にはシナリオが２つあって、プレイヤーが選べる好漢は、全部で10人なのだ。それぞれ特徴があって、どの好漢を選べばいいのか、なかなか決めにくいかもしれないね。最初どこの国にいるのか、それから腕力、技量、知力のパラメータ、逃亡中の身か、それとも一国の主なのか、こういったところをチェックしてみよう。最初はなるべく有利な好漢を選びたいものね。人材がたくさんいて、わりと安全な土地、それでいて領土拡大に支障のない国、そこにいる好漢を選ぶといいだろう。

李　逵	
腕力	95
技量	54
知力	15
忠義	59
仁愛	24
勇気	100

魯智深	
腕力	95
技量	68
知力	49
忠義	63
仁愛	74
勇気	88

武　松	
腕力	93
技量	75
知力	34
忠義	68
仁愛	55
勇気	98

李　応	
腕力	68
技量	86
知力	62
忠義	60
仁愛	71
勇気	79

史　進	
腕力	91
技量	79
知力	45
忠義	74
仁愛	69
勇気	95

楊　志	
腕力	88
技量	79
知力	66
忠義	97
仁愛	58
勇気	79

李　俊	
腕力	58
技量	74
知力	62
忠義	70
仁愛	81
勇気	52

林　冲	
腕力	92
技量	77
知力	54
忠義	100
仁愛	61
勇気	80

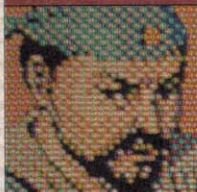
宋　江	
腕力	47
技量	54
知力	76
忠義	81
仁愛	100
勇気	62

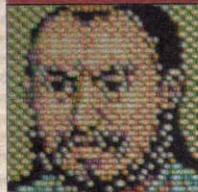
晁　蓋	
腕力	72
技量	54
知力	70
忠義	96
仁愛	68
勇気	76

仲間集めが最大のカギになるのだ！

とにかく仲間を増やそう

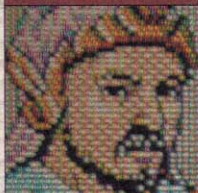
たくさんの国を統治するためには、それだけ多くの優秀な人材が必要になる。また、１人の強者が持てる兵の数が決まっているので、強力な軍隊をそろえるためには、それ相応の数だけ強者を集めなくてはならない。水滸伝は人集めに始まると言っても過言ではないのだ。腕力とか知力とかのパラメータで選り好みなんかしている暇はない。ひたすら頭数を増やす作戦に出よう。その上でパラメータをよく調べてみて、前線に出すか、それとも国の統治を任せるか決めようね。

関　勝

身分	官吏	体力	97
腕力	92	忠義	75
技量	79	仁愛	90
知力	66	勇気	83

公孫勝

身分	道士	体力	84
腕力	53	忠義	45
技量	72	仁愛	81
知力	90	勇気	54

阮小五

身分	漁師	体力	88
腕力	77	忠義	52
技量	48	仁愛	24
知力	31	勇気	37

薫　平

身分	官吏	体力	97
腕力	81	忠義	82
技量	73	仁愛	51
知力	77	勇気	73

呉　用

身分	学者	体力	80
腕力	43	忠義	86
技量	39	仁愛	70
知力	95	勇気	58

許貫忠

身分	学者	体力	96
腕力	69	忠義	75
技量	68	仁愛	88
知力	86	勇気	79

秦　明

身分	無頼漢	体力	97
腕力	89	忠義	79
技量	81	仁愛	78
知力	29	勇気	90

花　栄

身分	官吏	体力	99
腕力	90	忠義	91
技量	95	仁愛	75
知力	77	勇気	84

郭　盛

身分	商人	体力	91
腕力	69	忠義	38
技量	67	仁愛	64
知力	52	勇気	45

朱　同

身分	高官	体力	96
腕力	82	忠義	59
技量	57	仁愛	72
知力	49	勇気	53

田虎

身分	無頼漢	体力	98
腕力	84	忠義	58
技量	68	仁愛	41
知力	57	勇気	77

史文恭

身分	武芸者	体力	96
腕力	91	忠義	60
技量	73	仁愛	33
知力	47	勇気	82

郝思文

身分	官吏	体力	93
腕力	67	忠義	45
技量	77	仁愛	32
知力	63	勇気	36

扈成

身分	若旦那	体力	95
腕力	69	忠義	74
技量	68	仁愛	85
知力	77	勇気	61

顧大嫂

身分	居酒屋	体力	83
腕力	75	忠義	25
技量	32	仁愛	78
知力	13	勇気	34

瓊英

身分	小娘	体力	82
腕力	69	忠義	92
技量	88	仁愛	73
知力	67	勇気	77

欒廷玉

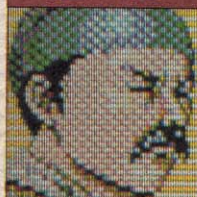
身分	武芸者	体力	94
腕力	84	忠義	76
技量	77	仁愛	66
知力	46	勇気	81

高廉

身分	官吏	体力	94
腕力	73	忠義	67
技量	49	仁愛	46
知力	84	勇気	82

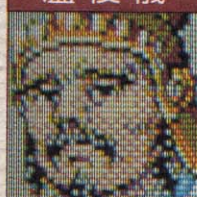
馬万里

身分	官吏	体力	83
腕力	19	忠義	18
技量	19	仁愛	39
知力	22	勇気	13

王進

身分	武芸者	体力	87
腕力	88	忠義	79
技量	73	仁愛	91
知力	71	勇気	73

曾塗

身分	若旦那	体力	95
腕力	83	忠義	68
技量	79	仁愛	62
知力	66	勇気	80

盧俊儀

身分	長者	体力	95
腕力	78	忠義	68
技量	77	仁愛	63
知力	70	勇気	81

戦いの前に地形をよく把握しておこう

地形をうまく利用せよ

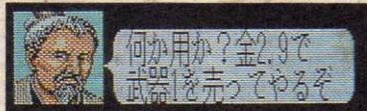
さっきも言ったようにヘックス戦はかなりシビアなものになっている。じゅうぶんな戦力をそろえることはもちろん、訓練や武装にも気を使って下準備をきちんとしておかなければ、とても勝ち目はない。そして戦場に行っても、地形を最大限に利用する。城にとじこもっている敵に平地から戦いを挑むなどという無謀なことは、決してしてはいけない。このほか、弓による間接攻撃も結構ききめがあるので、兵力が多いうちに先制攻撃としてやるのが有効だ。そして知力の高い強者をつれていって、火計、妖術などを駆使することも忘れてはならない。

じゃ、具体的なところで、いったいどのくらいの戦力で戦いをしかければいいのか。相手の国にある城の数にもよるんだけど（城の中は防御力が格段に上がるから攻めるのがたいへん）、ほぼ2倍の数で3ヵ月連続で攻めると考えておけば、まず負けることはない。3ヵ月連続でなくても、相手に復活の余裕を与えないように、しつこく、ひたすら連続して攻めれば、どんな国でも落とすことができるだろう。間違っても、1回で勝てるなんて思わないようにね。焦りは禁物だぞ。

⬆このおじさんのところで武器を買っておこう。

⬆いつもこうだといいけどね。

シナリオ1			
城の数	6	肥沃	38
治水	18	繁栄	22

シナリオ2			
城の数	6	肥沃	54
治水	48	繁栄	50

山が多い地形だ。移動がままならないし、とくに城のまわりに山が多いので、囲んで一挙に攻め落とすことが難しい。文句なしに、防御側が有利な地形と言えるだろう。

下のほうに湖があるけど、さほど気にはならない。ここは高俅の国じゃないんで、防御側として戦うことが多いかもしれない。なるべく城の中から出ずに、相手を沼地のほうに誘導しながらひたすら守りきろう。

第11国 大名府

シナリオ1				シナリオ2			
城の数	7	肥沃	48	城の数	7	肥沃	51
治水	50	繁栄	50	治水	51	繁栄	51

どちらかというと平地が多い国だ。高俅の国だけあって７つも城があり、落とすのはかなり難しい。ただ城どうしがとなりあっているから、まず１つの城を取り、そこを拠点にしてじわじわ攻めてゆけば、比較的ダメージが少ないかもしれないな。また、火をつけるとあっという間に燃えひろがるので、そこをねらって一挙に城から追い出すという手もある。なかなか難しい方法だけどね。

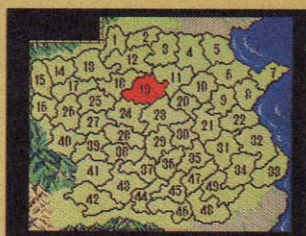
第18国 晋州

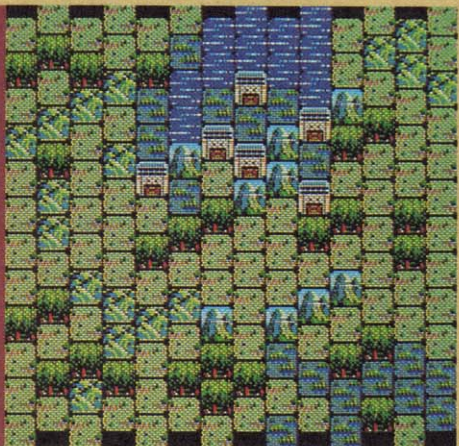
シナリオ1				シナリオ2			
城の数	2	肥沃	32	城の数	2	肥沃	30
治水	14	繁栄	13	治水	12	繁栄	14

城が２つしかない。まわりがすべて山で地形効果の差が出にくい。と、なんだか守るほうにとってこれほど不利なところはない。この国を最前線にするのは、なるべく避けたほうがいいかもしれないね。高俅の軍に攻め込まれたらひとたまりもないし。あえて前線にするとしても、絶えず多めの戦力と、じゅうぶんな金と食料を欠かさないようにしておこう。そうすれば攻めてこないからね。

第19国　降徳府

シナリオ１			
城の数	4	肥沃	53
治水	38	繁栄	41

シナリオ２			
城の数	4	肥沃	55
治水	44	繁栄	42

右から攻めるのと、左から攻めるのとではずいぶん戦い方が違ってくる。左は山ばかりの地形、右は一転して平地のみ。同じ攻めるのなら、やはり左から攻めたいね。幸い城の数が４つと少ないので、ちょっとばかり強引に攻めてもなんとかなるだろう。火計で敵を右のほうに追い出すことができれば、もうかんぺき。勝利の女神はすでにキミの真上にいるぞ。好きにして、って感じだな。

第20国　済州

シナリオ１			
城の数	6	肥沃	51
治水	53	繁栄	54

シナリオ２			
城の数	6	肥沃	48
治水	48	繁栄	41

ここも高俅の国だ。例のごとく城の数は６つと多いし、平地ばかりで攻撃側には不利なところだ。よーく見ると要所要所に山が置かれ、背後を湖に囲まれている。なんだか、けっこーたいへんな国かもしれないね。ただ、冬になれば湖が凍結して歩けるようになるから、その時まで待ってみるのも一興かも。なるほど。右下の城から突き崩してゆくと、少し楽な戦いができそうだね。

第24国 河南府

シナリオ1			
城の数	5	肥沃	48
治水	42	繁栄	43

シナリオ2			
城の数	5	肥沃	48
治水	43	繁栄	41

川が右上にあるけどあまり関係ない。少々山がちな地形なんだけど、なにより嫌なのが、中にはいれない険しい山が城のまわりにたくさんあること。ばらばらと城が配置されているし、険しい山に阻まれて集中攻撃ができないときてる。ほんとに攻めにくいったらありゃしないぞ。

ここはやっぱり、じみちにひとりずつ倒して、少しずつ戦力を弱めていく方法しかないだろう。

第25国 河中府

シナリオ1			
城の数	3	肥沃	37
治水	35	繁栄	32

シナリオ2			
城の数	3	肥沃	44
治水	37	繁栄	34

ここは高俅の国じゃない。だからここで戦うときは、たいてい防御側になっているだろう。いかんせん、城の数が少ないから、何かと苦労が多いかもしれないな。

でも、ここは川が流れているので、18国のようにいいとこなし、でもないのだ。急な流れに阻まれて、敵の動きが鈍くなったため助かった、なんてことがけっこうあるはずだ。ここをねぐらにするのもいいかな。

光栄に突撃!! 曾良豆の

独占インタビューだ!!

『水滸伝』発売直前の大安吉日に、光栄におじゃまをすることになり、マーケティング室主任の松井さんに話を聞かせてもらうことになった。「コンニチハー」

賢い楽しみかた

曾良豆(以下曾)　今日はよろしくお願いします。

松井(以下松)　こちらこそ、よろしくお願いします。

曾　さっそく、本題に入りたいと思います。あの一、けっこう水滸伝て難しいですよね。初心者はやっぱりとまどっちゃうんじゃないかと思うんです。まずどんなことをやればいいのか、ここから教えてもらえませんか。

松　そうですね。じゃ、順番に話していきましょう。まず自分のねぐらを決めてください。

曾　ねぐらを決める前にしておくことはないんですか?

松　とりあえずはありません。ただ、1人2人仲間を作っておくと便利かもしれませんね。ねぐらが決まったら、まずその国の国力を上げてください。

曾　その後、仲間集めに全力を傾けるんですね。

松　そう。数がそろったら、どんどん空白地に送り出して領土を広げていく。

⬅松井さんって、端整な顔だちなのね。

曾　そこで問題なんですが、その領土を治めるのは、プレイヤーが直接に命令を出せる義兄弟のほうがいいのか、それとも普通の強者にやらせてコンピュータに任せるほうがいいのか。どうなんです?　そのへん。

松　じつは、普通の強者のほうが比較的有利なんです。

曾　あらあら。

松　だから、領土は強者に任せておいて、人間は総合的な戦略に知恵をしぼるんです。

曾　じゃ、人間は国全体のことを考えていればいいんですね。包括的な政策とか……。

松　そうそう。それから自分の体力を温存する意味もあるんです。いざというときのために備えておくわけです。

曾　わかりました。じゃ、仲間の数がそれなりに増え、国もある程度持っている、というところまでくると、次は戦争ですね。

松　当然、戦略上ここにいてもらっては困る国がでてきますから、攻略するしかないでしょうね。

曾　どれくらいの人数で攻めればいいんですか?

光栄が明かす 水滸伝の秘密 その1

戦いに勝つためには、最強の軍隊をそろえなければいけません。小者の数を100にすることはもちろん、武装、訓練も最大値にしておく、すべての強者に船を持たせておくことをおすすめします。そのためには武器屋、造船所の両方がそろっている府州が重要になりますね。河中府なんかがお買い徳でしょうね。

⬆資料に目を通しながら、慎重に喋る松井さんだ。

松　やっぱり3倍近くの戦力は必要でしょう。でも戦争する前に必ずやってほしいこととして、武装と訓練があります。この2つのパラメータを最大の100にまで上げておかないと、けっこう苦労しますよ。数で勝負しないこと。あくまで質にこだわってください。

曾　なるほど。それで実際には、どんな風に戦えばいいでしょうか。本隊を叩くとか、地形をうまく利用するとか、基本的なことがありますよね。

松　妖術と火計をうまく使ってほしいんです。たとえば、序盤は知力の高い強者を守りながら敵の懐に飛びこみ、スキをみて妖術をかけます。動けなくなったところを一網打尽に……。

曾　そこに火をつけちゃえば、あっというまですよね。

松　そうですよねえ。ちょっときわどいワザですけど、効果はてきめんでしょうね。あ、それから妖術を使う強者の知力は90以上のほうがいいです。妖術の及ぶ範囲がかなり広いですから。

曾　なるほど。

松　とにかく、水滸伝は序盤さえうまくのりきれば、何とかなると思うんです。

曾　そうですね。とにかく最初、軌道にのせるまでがたいへんですよね。そこさえうまくいけば、あとはもう伸びるだけ。

松　戦いに勝つと仲間は増えるし、国力も上がる。人気も上がって、また仲間にしてくれと強者がやってくる。もうどんどん国が大きくなっていくんです。だから、最初だけ辛抱強く、粘り強くやってほしいんですよね。

曾　ほんとそうですよね。最初ですべて決まるといっても、過言じゃない気がします。

松　ええ。

曾　どうもありがとうございました。参考になりました。

松　いえいえ。ま、シミュレーションってのはいろいろなやりかたがあるわけで、今までお話ししたようなことだけが、水滸伝の遊びかたじゃないんですよ。あくまで参考としてやっていただけると、うれしいですね。

光栄が明かす 水滸伝の秘密 その2

ヘックス戦では、火計、妖術などがうまく使えるとずいぶん楽になりますね。参考にひとつ、火計を使ったワザをお教えしましょう。まず城に閉じこもっている敵に火をつけます。出てきたらすかさずまだ火のついている城の中に入ります。そして味方の部隊に火を消してもらいます。けっこう使えるでしょ?

▲火計は使いこなせば他にもいろいろできると言ってたぞ。

太っ腹なプレゼントコーナーだぞー!!

光栄さんのご好意により、読者のみんなにドドンとプレゼントしちゃおう、というわけだ。水滸伝のゲーム(CDはナシだよ。すまぬ)を2名、『水滸伝 天命の誓い ハンドブック』を2名と、全部で4名にあげちゃうのだ。欲しい人は、下のあて先まではがきをどんどん送ってきてね。待ってるよー。あ、それそれ。

〈あて先〉
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
水滸伝プレゼント係

▲どうだあ、すごいプレゼントだろ。

水滸伝 天命の誓い
―攻略の手引き―

MSXマガジン 11月号特別付録
平成元年11月１日発行（毎月１日発行） 第７巻 第11号 通巻72号